VAGANDO POR NIGHT CITY

Primeiramente você vai precisar do mapa de Night City impresso, esse mapa será a representação onde o grupo esta. Ele será essencial para determinar a localização do grupo e o tempo de deslocamento entre os pontos.

CONHECENDO AS RUAS

Mesmo que você more por anos em uma cidade, provavelmente não a conhecerá por completo, e o mesmo vale para Night City. Imprima um card de exploração para cada jogador. Todos começam o jogo familiarizados com o Centro da Cidade. Trilha-Redes são familiarizados com 1 distrito adicional; Negociadores e Mídias são familiarizados com 4 distritos adicionais; Homens da Lei são familiarizados com 3 distritos adicionais; e todos os demais cargos são familiarizados com 2 distritos adicionais. Os Nômades são familiarizados com as Terras Baldias, além de seus 2 distritos. Nenhum outro cargo pode ser familiarizado com as Terras Baldias.

Um personagem familiarizado conhece todos os pontos de interesse do distrito e pode se deslocar por ele com mais facilidade. Além disso, pode tentar criar atalhos entre dois pontos, desde que esteja familiarizado com ambos.

ANDANDO POR AÍ

Quando familiarizado, um personagem gasta 10min de carro ou 30min apé para ir de 1 ponto de interesse a outro no mesmo distrito ou em distritos vizinhos. Ele também gasta o mesmo tempo para ir de um distrito a outro, desde que esteja saindo de um distrito familiarizado. Um personagem que atravesse um distrito que não é familiarizado levar o dobro do tempo.

Exemplo: Jane Silverlag está em seu aparmento em Kabuki, e deseja ir até Corpo Plaza. Ela esta familiarizada com Kabuki e Little China assim como com todo o centro da cidade. Logo, ela define sua roda: Kabuki -> Little China -> Corpo Plaza. Como todos os trajedos são famializados, ela levaria 30min de carro ou 90min a pé para percorrer esse trajeto. Mas se ela resolvesse fazer o trajeto Kabuki -> Japantown -> Corpo Plaza, ela levaria 40min de carro ou 120min apé, por não estar familiarizada com parte do trajeto.

PEGANDO UM ATALHO

Um personagem pode tentar pegar um atalho entre dois pontos do trajeto, desde que esteja familiarizado com ambos. Para isso, deve fazer um teste de Manha. Se for bem-sucedido, consegue percorrer o trecho em metade do tempo. Caso falhe, levará o dobro do tempo original, pois ficará momentaneamente perdido, como se não conhecesse o local. Atalhos, entretanto, aumentam as chances de encontros durante o trajeto.

SE PERDENDO

Caso um personagem tente chegar a um ponto de interesse localizado em um distrito que não conhece, deverá fazer um teste de Manha. Se falhar, ele se perde e permanece no distrito. Nesse caso, perde o tempo gasto no deslocamento e não chega ao destino, devendo iniciar um novo deslocamento e realizar outro teste. Esse processo se repete até que o personagem obtenha sucesso e chegue ao local desejado. Três falhas consecutivas geram um encontro.

DANDO ROLÊ DE GALERA

Caso os jogadores estejam em grupo, eles poderão combinar seus conhecimentos ao explorar a cidade. Para isso, deverão eleger um guia para cada trecho do trajeto. Todo o grupo utilizará a familiaridade do guia em cada trecho, e será ele quem realizará todas as rolagens referentes àquele trecho.

Exemplo: Jane Silverlag encontra Ozob na saída de seu apartamento, e eles resolvem ir juntos até Corpo Plaza. O trajeto escolhido é Kabuki Japantown Corpo Plaza. Jane guiará a dupla em Kabuki e Corpo Plaza, pois está familiarizada com esses distritos. Já Ozob será o guia em Japantown, onde ele é familiarizado. Como todo o trajeto será percorrido por distritos com os quais pelo menos um dos dois é familiarizado, a viagem levará 30 minutos de carro. Jane fará todas as rolagens em Kabuki e Corpo Plaza, enquanto Ozob fará todas as rolagens em Japantown.

EXPLORANDO A CIDADE

Um personagem pode explorar a cidade para se familiarizar com novos distritos. Para isso, deve declarar que irá explorar um distrito específico. Essa ação consiste, literalmente, em gastar tempo caminhando pela região, o que leva 4 horas. Ao final da exploração, o personagem faz um teste de Manha. Se for bem-sucedido, passa a considerar aquele distrito como familiarizado e deve registrá-lo em sua ficha. No entanto, essa atividade chama a atenção das gangues e facções que atuam no distrito e sempre gera um encontro.

ENCONTROS

Consulte na página a seguir as chances, em 10, de ocorrer um encontro ao atravessar um distrito. O guia deverá rolar 1d10 para cada trecho do trajeto e comparar o resultado com a tabela. Caso ocorra um encontro, ele deverá ser determinado e conduzido pelo Mestre de acordo com o distrito.

Se o personagem não estiver familiarizado com o distrito ou estiver utilizando um atalho, role 2d10 e utilize o pior resultado para determinar se haverá um encontro.
Caso o encontro ocorre, siga as regras presentes no **Cyberpunk RED** página 417.

VAGANDO PELAS TERRAS BALDIAS

Não existem distritos nas Terras Baldias. Nessa região, o movimento do grupo é determinado por hexágonos. Cada hexágono corresponde a 1 minuto de deslocamento com um veículo ou 3 minutos a pé. Personagens que não sejam familiarizados com as Terras Baldias (não nômades) levam o dobro do tempo para se deslocar.

Veículos convencionais não são preparados para enfrentar os ermos e, caso saiam das estradas, tendem a apresentar problemas após percorrer 5 hexágonos. Veículos nômades não sofrem essa limitação.

Não é possível explorar as Terras Baldias para adquirir familiaridade. Ou você cresceu aqui e sabe como elas funcionam, ou vai se sentir como um peixe fora d'água. Outro ponto importante é que não é possível se perder nas Terras Baldias. Afinal, uma megalópole iluminada por neon no horizonte é um excelente ponto de referência.

Na Alvorada Neon não existem mais Zonas Radioativas nem Subúrbios Superlotados. Houve uma expansão das Zonas Corportivas e uma redistribuição das Zonas de Combate.

Zona Executiva: North Oak, Carter Hill, Corpo Plaza, Morro Rock, Arasaka Waterfront.
Chance de Encontro: 1 em 10.

Centro Urbano: Kabuki, Little China, Japantown, Downtown, Heywood e Santo Domingo.
Chance de Encontro: 2 em 10.

Zona de Combate: Pacifica, Northside Industrial Distritct (NID), Terras Baldias.
Chance de Encontro: 4 em 10.

REGIÕES FAMILIARIZADAS

Centro da Cidade
- [x] Downtown
- [x] Corpo Plaza

Watson
- [ ] Arasaka Waterfront
- [ ] Little China
- [ ] Kabuki
- [ ] Nid

Heywood
- [ ] Wellsprings
- [ ] The Glen
- [ ] Vista Del Rey

Westbrook
- [ ] Japantown
- [ ] North Oak's
- [ ] Charter Hill

Santo Domingo
- [ ] Arroyo
- [ ] Rancho Coronado

Pacífica
- [ ] Coast View
- [ ] West Wind State
- [ ] Rancho Coronado

Arredores de Night City
- [ ] Morro Rock
- [ ] Terras Baldias

REGIÕES FAMILIARIZADAS

Centro da Cidade
- [x] Downtown
- [x] Corpo Plaza

Watson
- [ ] Arasaka Waterfront
- [ ] Little China
- [ ] Kabuki
- [ ] Nid

Heywood
- [ ] Wellsprings
- [ ] The Glen
- [ ] Vista Del Rey

Westbrook
- [ ] Japantown
- [ ] North Oak's
- [ ] Charter Hill

Santo Domingo
- [ ] Arroyo
- [ ] Rancho Coronado

Pacífica
- [ ] Coast View
- [ ] West Wind State
- [ ] Rancho Coronado

Arredores de Night City
- [ ] Morro Rock
- [ ] Terras Baldias

REGIÕES FAMILIARIZADAS

Centro da Cidade
- [x] Downtown
- [x] Corpo Plaza

Watson
- [ ] Arasaka Waterfront
- [ ] Little China
- [ ] Kabuki
- [ ] Nid

Heywood
- [ ] Wellsprings
- [ ] The Glen
- [ ] Vista Del Rey

Westbrook
- [ ] Japantown
- [ ] North Oak's
- [ ] Charter Hill

Santo Domingo
- [ ] Arroyo
- [ ] Rancho Coronado

Pacífica
- [ ] Coast View
- [ ] West Wind State
- [ ] Rancho Coronado

Arredores de Night City
- [ ] Morro Rock
- [ ] Terras Baldias

REGIÕES FAMILIARIZADAS

Centro da Cidade
- [x] Downtown
- [x] Corpo Plaza

Watson
- [ ] Arasaka Waterfront
- [ ] Little China
- [ ] Kabuki
- [ ] Nid

Heywood
- [ ] Wellsprings
- [ ] The Glen
- [ ] Vista Del Rey

Westbrook
- [ ] Japantown
- [ ] North Oak's
- [ ] Charter Hill

Santo Domingo
- [ ] Arroyo
- [ ] Rancho Coronado

Pacífica
- [ ] Coast View
- [ ] West Wind State
- [ ] Rancho Coronado

Arredores de Night City
- [ ] Morro Rock
- [ ] Terras Baldias

REGIÕES FAMILIARIZADAS

Centro da Cidade
- [x] Downtown
- [x] Corpo Plaza

Watson
- [ ] Arasaka Waterfront
- [ ] Little China
- [ ] Kabuki
- [ ] Nid

Heywood
- [ ] Wellsprings
- [ ] The Glen
- [ ] Vista Del Rey

Westbrook
- [ ] Japantown
- [ ] North Oak's
- [ ] Charter Hill

Santo Domingo
- [ ] Arroyo
- [ ] Rancho Coronado

Pacífica
- [ ] Coast View
- [ ] West Wind State
- [ ] Rancho Coronado

Arredores de Night City
- [ ] Morro Rock
- [ ] Terras Baldias

REGIÕES FAMILIARIZADAS

Centro da Cidade
- [x] Downtown
- [x] Corpo Plaza

Watson
- [ ] Arasaka Waterfront
- [ ] Little China
- [ ] Kabuki
- [ ] Nid

Heywood
- [ ] Wellsprings
- [ ] The Glen
- [ ] Vista Del Rey

Westbrook
- [ ] Japantown
- [ ] North Oak's
- [ ] Charter Hill

Santo Domingo
- [ ] Arroyo
- [ ] Rancho Coronado

Pacífica
- [ ] Coast View
- [ ] West Wind State
- [ ] Rancho Coronado

Arredores de Night City
- [ ] Morro Rock
- [ ] Terras Baldias

REGIÕES FAMILIARIZADAS

Centro da Cidade
- [x] Downtown
- [x] Corpo Plaza

Watson
- [ ] Arasaka Waterfront
- [ ] Little China
- [ ] Kabuki
- [ ] Nid

Heywood
- [ ] Wellsprings
- [ ] The Glen
- [ ] Vista Del Rey

Westbrook
- [ ] Japantown
- [ ] North Oak's
- [ ] Charter Hill

Santo Domingo
- [ ] Arroyo
- [ ] Rancho Coronado

Pacífica
- [ ] Coast View
- [ ] West Wind State
- [ ] Rancho Coronado

Arredores de Night City
- [ ] Morro Rock
- [ ] Terras Baldias

REGIÕES FAMILIARIZADAS

Centro da Cidade
- [x] Downtown
- [x] Corpo Plaza

Watson
- [ ] Arasaka Waterfront
- [ ] Little China
- [ ] Kabuki
- [ ] Nid

Heywood
- [ ] Wellsprings
- [ ] The Glen
- [ ] Vista Del Rey

Westbrook
- [ ] Japantown
- [ ] North Oak's
- [ ] Charter Hill

Santo Domingo
- [ ] Arroyo
- [ ] Rancho Coronado

Pacífica
- [ ] Coast View
- [ ] West Wind State
- [ ] Rancho Coronado

Arredores de Night City
- [ ] Morro Rock
- [ ] Terras Baldias